

隊員—紅戰士：阿葉／桃戰士：阿霧／黑戰士：阿基／藍戰士：阿塾／黃戰士：阿隊
協力：小健健／ZAC／KOTARO／AGENT X／HAJIME少尉
特別鳴謝：CAPCOM ASIA／遊戲機城／HIT STYLE LTD.／THE METROTAINMENT NETWORK



隨第65期遊戲誌附送／不另收費



TEXT：流浪人MINAMI、人斬KOTARO
協力：ZAC、魔城城主天草四郎時貞、霸王丸

主持人：紅戰士

～幕末浪漫～ 月華之劍士

風塵亂舞、月華瞑動，幕末劍客浪漫談





製造商：SNK　推出日期：已推出
容量：474 M
AD/FIG/2P

操作大系

掣．控桿．特殊技之操作

A 掣	輕斬
B 掣	重斬
C 掣	蹴攻擊
D 掣	防禦彈
START 掣	挑發
→	前進
↓ or ↘	蹲下
↙	蹲下、蹲下防禦
←	後退、站立防禦
↖	後跳躍
↑	垂直跳躍
↗	前跳躍
上方向瞬間輸入	小跳躍
→→	DASH 疾走 or FRONT STEP 一足跳
←←	BACK STEP 閃避
←＋A	短距離輕斬
→＋B	長距離重斬
→＋C	吹飛蹴，吹飛攻擊對手至版邊
↘＋C	足拂，令對手倒地的蹴攻擊
近敵時← or →＋B	投技
BC 同按	中段技
倒地後拉着控桿← or →	移動起上
↘＋B	DOWN 攻擊（部份角色共通）

防禦彈操作

◆通常技防禦彈	
N or ←＋D	上段防禦彈
↙ or ↓＋D	下段防禦彈
◆必殺技防禦彈	
→＋D	上段防禦彈
↘＋D	下段防禦彈

◆防禦彈對應表

		通常技			必殺技		
		上段	中段	下段	上段	中段	下段
通常技防禦彈	上段	○	○	×	×	×	×
	下段	○	×	○	×	×	×
必殺技防禦彈	上段	○	○	×	○	○	×
	下段	○	×	○	○	×	○

◆防禦彈性能表

防禦彈方向	防禦彈技	動作時間	成立時間
站立通常（N or ←＋D）	上．中段之通常技	長	長
蹲下通常（↙ or ↓＋D）	上．下段之通常技	稍長	稍長
站立必殺（→＋D）	上．中段之通常技與必殺技	稍短	稍短
蹲下必殺（↘＋D）	上．下段之通常技與必殺技	短	短

系統解說

疾走．跳躍





跳躍基本分為小跳躍和通常跳躍兩種，小跳躍軌跡低、距離短、滯空時間短，與中段技特性相近。此外於疾走中跳躍更能演化出各種不同的效果：在疾走中使用通常跳躍能造出「DASH大跳躍」；在疾走中瞬間輸入前斜上方能造出「DASH中跳躍」；還有在疾走中瞬間輸入後斜上方則能造出「DASH小跳躍」，而以上各種跳躍效果配合上昇使用便能成為蹲下防禦不能的上段攻擊。

防禦彈





防禦彈能將對手的攻擊出現空隙的一種特殊系統。防禦彈基本分為通常技和必殺技兩種，通常技彈只能對應通常技，而必殺技彈則可對應通常技和必殺技。此外兩種彈亦可再細分為對應站立．中段．空中攻擊的上段彈，以及站立．蹲下攻擊的下段彈。

輸入防禦彈後角色會進入待機動作，出現殘像，只要於此時受到攻擊防禦彈便會成立。防禦彈對手於地上攻擊時會出現一段硬直無防備狀態，自方能以各式通常技和連續技作攻擊。還有防禦彈對手於空中的攻擊，能令對手出現吹飛浮昇的效果，只要於此時再次輸入D掣，便可使用防禦彈專用追加技攻擊，然而由於劍質性能上的差異，「力」劍質可在對空防禦彈成立後作追打攻擊，反之「技」劍質則不能，所以「技」劍質較為適合使用專用追加技攻擊。

此外防禦彈對手武器攻擊出現的時硬直狀態，而防禦彈對手蹴或徒手攻擊則令其出現防禦崩拉倒狀態，時間亦較硬直為長。

◆上段防禦彈成立時間

一瞬防禦彈不可

限制地上技 ｜ 地上技．空中技 ｜ 防禦彈不可

輸入　　有效時間　　終止





中段技

蹲下防禦不能的攻擊，於特定情況下可CANCEL往各種技。中段技擊中於空中或站立地上的對手會令部份角色吹飛，而擊中蹲下的對手則能轉化為拉倒效果，出現防禦崩的狀態，自方能於此時作追打攻擊。

空中防禦

於兩種基本跳躍（通常跳躍．小跳躍），以及各種跳躍效果演化中，垂直跳躍和後跳躍能使用空中防禦，但對地上技和部份必殺技則起不了作用，反之對空中攻擊則絕對安全。

DOWN 攻擊



向倒地中的對手施以之追打攻擊，前述大部份角色共通為「↘＋B」，然而某些角色則另有特定的DOWN攻擊，如神崎 十三和紫鏡為「↑＋B」，李 烈火為「↑＋C」，直衛 示源為「↘＋C」，此外全角色亦可使用站立蹴攻擊與一部份特定必殺技向倒地中對手作追打攻擊。

移動起上



被對手攻擊至倒地時，輸入控桿的左右便能作該方向的轉動起上，而起上動作中能無視任何攻擊。

超奧義

當體力GAUGE剩餘四分一以下體力出現閃動或劍質GUAGE達至MAXIMUM的狀態時，能使用各角色固有的超奧義，然而體力於閃動狀態時能無限制使用超奧義，反之劍質MAXIMUM狀態中使用超奧義則消耗全般劍質GAUGE量。

防禦耐久值



連續防禦對手的攻擊時，自方的防禦耐久值會逐漸減少，當達至一定程度時，武器便會飛脫，造成GUARD CRUSH的效果，而角色亦會出現徒手和無防備狀態。

劍質解說

『「力」劍質，攻擊力強；「技」劍質，連攜力高』，而最影響角色的性能，則信相是玩者對劍質的取向。除了劍質本身已令角色有着區別之外，劍質亦會令角色的必殺技性質、速度、軌跡和各種效果有着不同的變化。

～潛在奧義、一擊必殺～「力 · POWER」

◆高攻擊力



「力」與「技」劍質最明顯的差異就是攻擊力，通常技、必殺技和投技是「技」劍質攻擊力的1.5倍，部份角色共通，而某些角色則有所不同。

◆削擊能力

「力」劍質另一特點，就是除必殺技、超奧義和潛在奧義之外，通常技亦能於防禦狀態中削擊對手，由於這點所以遊戲設定「力」劍質的通常技於對手防禦中不能CANCEL往各種攻擊，而連攜性亦較弱，容易被對手利用防禦彈反擊。

◆浮昇能力

如前所述，在中段技擊中站立和空中的對手時，「力」劍質會出現較「技」劍質更長的吹飛時間，判定亦較大，能使用各種技作追打攻擊。

◆昇華

「力」劍質特性之一，將特定對應必殺技CANCEL往超奧義之系統，配合通常技能造出強大的連續技。

必殺技昇華對應

角色	技名
楓	一刀．連刃斬、一刀．嵐討
御名方 守矢	逸刀．月影
雪	瞬雪斬
天野 漂	雀刺
直衛 示源	白虎爪
玄武之翁	龜舞．地
鷲塚慶一郎	狼牙（追加技亦可）
紫鏡	斬肉大鋏
神崎十三	金剛重墜
一条明	天文．星之巡
斬鐵	氣孔砲
李 烈火	炎龍擺尾（追加技亦可）

◆潛在奧義

當體力GAUGE剩餘四分之一體力出現閃動和劍質GAUGE達至MAXIMUM狀態時，便能使用一發逆轉的「潛在奧義」作攻擊，而使用潛在奧義後亦會消耗全般的劍質GAUGE量。

～亂舞奧義、華麗攻擊～「技 · SPEED」

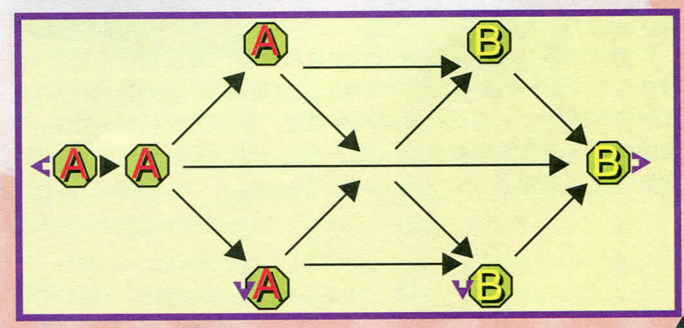
◆ CANCEL 能力

連續技成立與否，與通常技CANCEL有着不可劃割的關係，而通常技CANCEL能力，就是「技」劍質比「力」劍質更大分別的特徵，即使對手防禦攻擊，亦能無視自如地連攜通常技。

◆連攜能力．「連殺斬」

「技」劍質重要系統之一，利用特定的通常技和特殊技，以「輕．輕、重．重」的法則順序組合出不同之連殺斬，雖大部份角色共通，但亦有特定角色能組合獨有的連殺斬，在往後的角色解說中會為大家逐一介紹。連殺斬基本成立條件就是擊中對手，不讓其落空，而連殺斬途中除「一B」外，皆能CANCEL往各式必殺技和超奧義作連續攻擊。

連殺斬基本法則



◆技速度・「亂舞奧義」



與「力」劍質潛在奧義相對，「技」劍質有着華麗攻擊的亂舞奧義，使用條件與潛在奧義相同，同樣在體力GAUGE剩餘四分之一體力出現閃動和劍質GAUGE達至MAXIMUM狀態時使用，而發動指令為全角色共通「↓↓＋AB同按」。

在亂舞奧義發動中，劍質GAUGE會變成TIME BAR，以消耗劍質GAUGE量進行發動時間，當劍質GAUGE量全般消耗殆盡時，亂舞奧義發動時間亦會告終止。亂舞奧義發動後，眾角色的通常技、特殊技、連殺斬和部份必殺技皆能互動CANCEL，亦能將必殺技CANCEL往超奧義造出昇華的同等效果，可是必殺技亦有着強制不能CANCEL通常技、DASH疾走、JUMP跳躍和部份必殺技。還有除中段技外各種技的速度亦會加強，但相對攻擊力則減弱，而亂舞奧義發動技能CANCEL各種攻擊，亦能於發動後攻擊吹飛中的對手，令其再次出現判定。

技巧要點

◆DASH投、當身投

在通常的DASH中，近敵時輸入前方向作投技，角色會變成站立重斬，然而在同樣的情況下輸入後方防禦的方向作投技，便能使用意外有效的「DASH投」，可是對於李 烈火這些FRONT STEP一足跳的角色則起不了大作用，所以DASH投對於行走型疾走角色才能發揮效用。





還有一事大家是不可不知，當角色跳躍着地後使用投技對地上角色使用投技，地上投技往往會優勝。由於遊戲設定按掣至方向輸入時間為1/ 60—2/ 60秒，而着地投技較地上投技輸入時間稍遜（慢1/ 60秒），所以地上投技則更為有利，亦能經常造出防禦對手空中攻擊後作當身投反擊。不過，在角色受損回身着地時，因為無敵時間的關係，地上投則起不了作用。





◆中段技攻防戰

前述於蹲下狀態中被對手的中段技擊中，會出現防禦崩拉倒的情況（與蹴攻擊被防禦彈格開情況、原理相同），然而角色能於此時將狀態回復。在角色被拉倒瞬間輸入控桿方向和掣，能將防禦崩中拉倒的空隙時間解除，自方可於此時輸入各式攻擊或以防禦彈先讀反擊對手。



■防禦崩拉倒回復　■CANCEL必殺技反擊

◆防禦彈攻防戰



在防禦彈判定成立一瞬（閃光畫面中），角色能以各種動作（如DASH疾走或FRONT STEP一足跳）CANCEL防禦彈動作。另外在防禦對手連攜攻擊時（「力」劍質的連續攻擊、輕往重中的連殺斬和部份必殺技，如楓的一刀．連刃斬、御名方 守矢的逸刀．月影等），能在硬直狀態中輸入通常技和必殺技防禦彈先讀對手制止其連續攻擊。

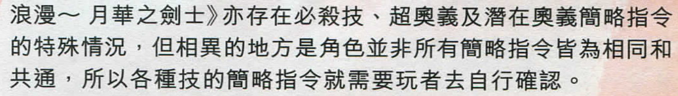


◆亂舞奧義攻防戰

在亂舞奧義發動後，最基本的使用方法就是擊潰對手的防禦狀態。於通常技攻擊當中，以中段技和下段技混集連發作攻擊，令其出現破綻。

◆省略指令表

與《THE KING OF FIGHTERS'97》類同，《～幕末浪漫～ 月華之劍士》亦存在必殺技、超奧義及潛在奧義簡略指令的特殊情況，但相異的地方是角色並非所有簡略指令皆為相同和共通，所以各種技的簡略指令就需要玩者去自行確認。



角色	技名	正規指令	省略指令
楓	一刀/ 晨明．嵐討	←↙↓↘→	←↙↓↘
	活心．伏龍	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	活心．亢龍	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	活心．蒼龍	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
御名方 守矢	活殺．十六夜月華	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
	活殺．亂雪月花	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
雪	冰鏡	←↙↓↘→	←↙↓↘
	垂斬	→↘↓↙←	→↘↓↙
	雪風卷	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	真．雪風卷	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
玄武之翁	龜舞．地（輕）	→↘↓↙←	→↘↓↙
	龜舞．大	→↘↓↙←	→↘↓↙
	玄武之咆哮	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
	玄武之怒	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
一条明	式神．六合	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	劾鬼．百鬼夜行	→↘↓↙⟵	→↘↓↙→
神崎 十三	刮目．大激動	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	刮目．超激動	→↘↓↙←×2	→↘↓↙↘↓↙
鷲塚慶一郎	真．狼牙	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	最終．狼牙	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
紫鏡	斬肉鐮鼬	←↙↓↘→	←↙↓↘
	無慈悲刺	→↘↓↙←	→↘↓↙
	迷兇死衰．狂喜	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
	迷兇死衰．凶飢	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
天野 漂	雀刺	→↙→	→←⟶
	必至	→↘↓↙←	↘↓↙
	盤上此之一手"金"	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
	盤上此之一手"飛車"	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
	盤上誌之一手"角行"	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
李 烈火	炎龍擺尾（輕）	→↘↓↙←	↘↓↙
	炎龍擺尾（追加攻擊）	←↙↓↘→	↙↓↘
	奧義．炎龍纏身	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	秘奧義．蒼天無影腳	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
斬鐵	鋼斷．改	→←↙↓↘→	→↙↓↘
	螳螂雙刃	↓↙←↙→	↓⟶ or ↓↙→
	闇狩	→↘↓↙←×2	→↘↓↙↘↓↙
直衛 示源	翡翠碎	←↙↓↘→	←↙↓↘
	金剛碎	→↘↓↙⟶	→↘↓↙→
	因果應報	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
	不俱戴天	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙

角色解說

SHINING SOUL～繼承時代之少年～

活心一刀流・楓



全技指令表

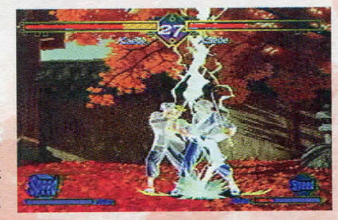
覺醒前	
特殊技	
一刀・束風	↓↙←＋C
一刀・雷霆	空中近敵時↑以外＋B
覺醒	BCD同按
必殺技	
一刀・疾風	↓↘→＋A or B
一刀・空牙	→↓↘＋A or B
(追加技)	一刀・空牙中→↓↘＋B
一刀・連刃斬	↓↙←＋A or B（能連續三回輸入）
一刀・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
覺醒後	
特殊技	
一刀・束風	↓↙←＋C
一刀・雷霆	空中近敵時↑以外＋B
必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋A or B
晨明・空牙	→↓↘＋A or B
(追加技)	晨明・空牙中→↓↘＋B
晨明・連刃斬	↓↙←＋A or B（能連續三回輸入）
晨明・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
活心・醒龍	↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

各技解說

一刀・束風

是為前方轉身，由於攻擊判定沒有消失，所以並不存在無敵時間，轉動速度不高，效果在於各種必殺技CANCEL往後使用，至對手背後作突襲。

覺醒

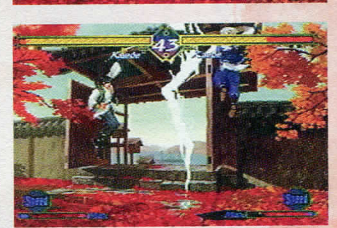


條件與超奧義相同，在體力GAUGE剩餘四分一以下體力出現閃動或劍質GUAGE達至MAXIMUM的狀態時使用。覺醒發動瞬間出現的落雷為防禦不能技，覺醒後，角色速度和攻擊力提昇，必殺技會追加雷屬性，而體力則自動隨隨下降，直至體力餘下一線為止。

一刀／晨明・疾風

倚地形飛行道具，起動、攻擊速度快，牽制性不高，相對空隙大，而輕重攻擊亦成正比，可在吹飛狀態中能作連續技狙擊。覺醒後，技性質改變，彈射速度更快，牽制性強，亦可於連續技中使用。

一刀／晨明・空牙



對空技，出招時上半身持有無敵時間，但不足以絕對迎擊，適合於先讀對手使用。重空牙擊中對手後會再次出現判定，能輸入追加技，但「力」劍質只能用於重空牙中，而「技」劍質則輕重共通。覺醒後，技性質改變，雷屬性於空中亦防禦不能，速度快，追加技形式與覺醒前相同。

一刀／晨明・連刃斬



三回追加輸入必殺技，輕攻擊起動、速度快、空隙少、突進力弱，重攻擊起動、速度稍遜、空隙大，突進力強，第一段和第二段能CANCEL往疾風、嵐討、束風，第三段則為中段技。在「力」劍質中為昇華對應之必殺技，第一段能CANCEL往潛在奧義活心・蒼龍，而第二段則能CANCEL往超奧義活心・伏龍和潛在奧義活心・亢龍。

一刀/ 晨明・嵐討

強制不能用於連續技之用，是為攻擊判定距離極少的指令投，擊中後能令對手吹飛，於最後一發中可CANCEL空牙和部份奧義作追打，亦是昇華對應必殺技之一。





活心・亢龍

潛在奧義，以雷龍由上而下移動攻擊，可儲擊待機，起動速度慢，所以不能應用於CANCEL連續技組合，是為先讀對空技。覺醒後，起動速度增強，可應用於嵐討和第二段連刃斬後CANCEL組合使用。



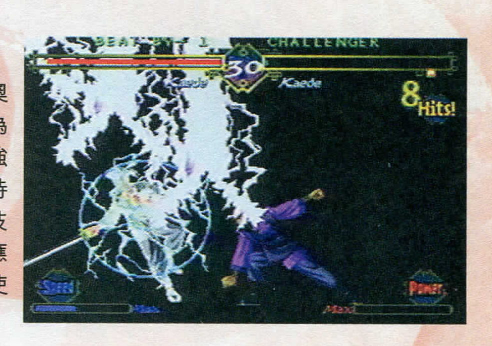
活心・伏龍

超奧義，於跟前落雷的攻擊，移動距離短，可儲擊待機，是為先讀對空技，用於昇華連續使用。覺醒後，速度快，移動距離遠，對手防禦後不易反擊。



活心・蒼龍

覺醒後潛在奧義，突進技，是為亢龍加上醒龍的強化版，可儲擊待機，應用於通常技和連刃斬昇華對應CANCEL連續技使用。



活心・醒龍

覺醒後超奧義，以巨大化刀叩擊技，可儲擊待機，亦是先讀對空技，用於嵐討後使用。



劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 輕一刀・連刃斬（×3）→ DOWN攻擊

其之二

一刀・嵐討 → 活心・伏龍

其之三

一刀・嵐討 → 重一刀・空牙 → 追加技

其之四

空中重斬 → 站立重斬 → 輕一刀・連刃斬（×2）→ 重一刀・空牙 → 追加技

昇華連續

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 輕一刀・連刃斬（×2）昇華 → 活心・伏龍/ 活心・亢龍/ 活心・醒龍

其之二

空中重斬 → 站立重斬 → 輕一刀・連刃斬 昇華 → 活心・蒼龍

「技」劍質・連續技

其之一

空中重斬 → ←A・A・A・B（連殺斬）→ 輕一刀・連刃斬（×3）→DOWN攻擊

其之二

空中重斬 → ←A・A・A・B（連殺斬）→ 輕一刀・連刃斬（×2）→ 重一刀・空牙 → 追加技

其之三

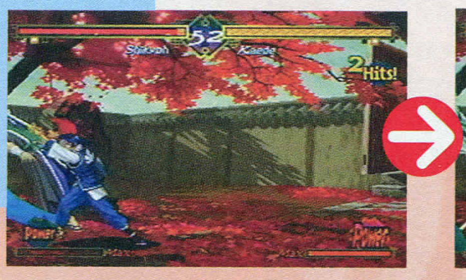
一刀・嵐討 → 活心・伏龍

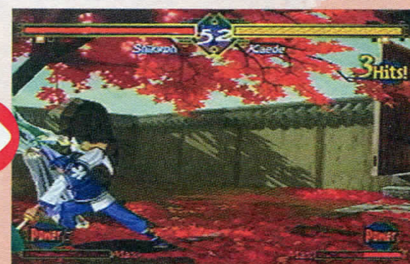
其之四

一刀・嵐討 → 重一刀・空牙 → 追加技

亂舞連續

空中重斬 → A・A・B（連殺斬）→ 亂舞奧義發動 → 輕一刀・連刃斬 → 重一刀・疾風 →（重一刀・連刃斬 → 重一刀・疾風）×2 → A・A・B → 輕一刀・連刃斬（×3）→DOWN攻擊



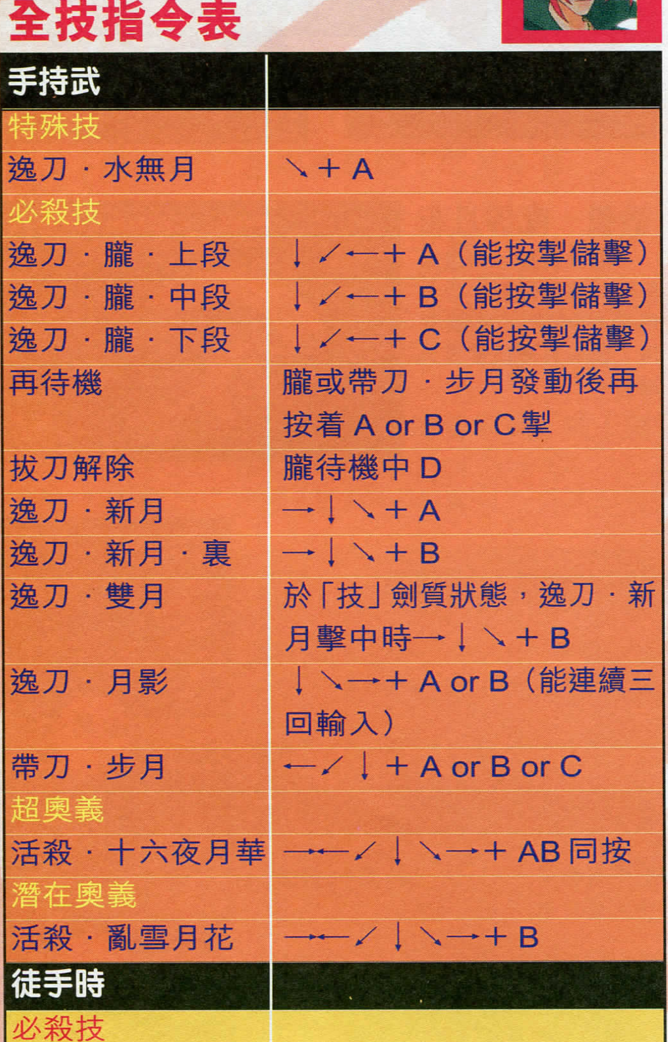


MOON DESTINY～生於月之宿命的武士～

活殺逸刀流・御名方 守矢



全技指令表



手持武	
特殊技	
逸刀・水無月	↘＋A
必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←＋A（能按掣儲擊）
逸刀・朧・中段	↓↙←＋B（能按掣儲擊）
逸刀・朧・下段	↓↙←＋C（能按掣儲擊）
再待機	朧或帶刀・步月發動後再按着 A or B or C 掣
拔刀解除	朧待機中 D
逸刀・新月	→↓↘＋A
逸刀・新月・裏	→↓↘＋B
逸刀・雙月	於「技」劍質狀態，逸刀・新月擊中時→↓↘＋B
逸刀・月影	↓↘→＋A or B（能連續三回輸入）
帶刀・步月	←↙↓＋A or B or C
超奧義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→＋AB 同按
潛在奧義	
活殺・亂雪月花	→←↙↓↘→＋B
徒手時	
必殺技	
無手・步月	←↙↓＋A or B or C

各技解說

逸刀・水無月

中段技，比角色共通的中段技速度更高，可於連殺斬中連擴使用。

逸刀・朧



瞬間回鞘以拔刀術作居合斬攻擊，閃光的部份為攻擊判定，距離長，牽制性高，而攻擊方向亦有三種，包括A掣的上段、B掣的中段，以及C掣的下段。

再待機、拔刀解除



於逸刀・朧拔刀瞬間，再次輸入A、B、C三組掣回鞘待機，將逸刀・朧的硬直動作CANCEL，當儲擊一瞬後又能再次使出攻擊。將逸刀・朧拔刀待機的動作解除。

逸刀・新月、逸刀・新月・裏



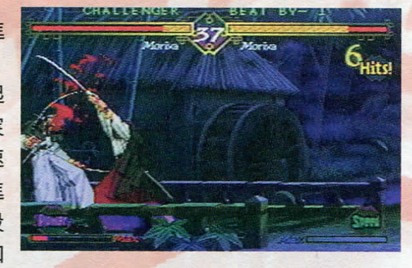
以月亮畫破長空的對空技，逸刀・新月，速度快、判定強、可靠性高，能用於吹飛對手後作追打攻擊，而逸刀・新月・裏攻擊距離更遠，但起動時間慢，空隙亦較大。

逸刀・雙月

「技」劍質專用之追加技，在逸刀・新月擊中對手後連續輸入，作追打攻擊。

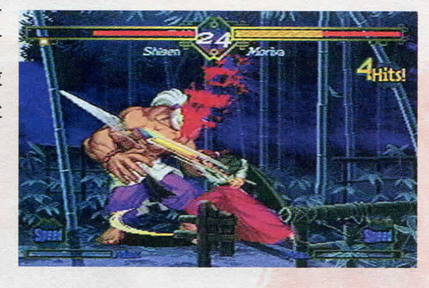


逸刀・月影



三回連續輸入突進技，昇華對應之必殺技，與連刃斬相同輕攻擊起動、速度快、空隙少、突進力弱，重攻擊起動、速度稍遜、空隙大，但突進力強，第一段和和第二段能CANCEL往逸刀・朧和帶刀・步月，以及昇華超奧義，而第三段則為中段技。此外，在逸刀・月影二段吹飛對手後，角色能以逸刀・新月和逸刀・新月・裏作追打攻擊。

活殺・十六夜月華



超奧義，以快速十六段拔刀術作攻擊，可儲擊待機，應用於連殺斬和逸刀・月影昇華後使用。

帶刀/ 無手・步月

瞬間移動技，以按掣控制角色移動距離，A掣為與對手保持一定距離，B掣為移動往對手前方，而C掣則為移動至對手背後。此外，在帶刀・步月移動狀態中同樣輸入再待機的指令（←↙↓＋A or B or C・按着A or B or C），便會以逸刀・朧拔刀待機的姿態使用帶刀・步月移動。



活殺・亂雪月花



潛在奧義，突進亂舞技，速度雖快，但只規限於通常技連續使用，因而可塑性便大大減低。

劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 輕逸刀・月影（×2）→ 逸刀・朧・上段

其之二

空中重斬 → 站立重斬 → 輕逸刀・月影（×3）→DOWN攻擊

其之三

空中重斬 → 站立重斬 → 輕逸刀・月影（×2）→ 重逸刀・新月・裏 →DOWN攻擊

其之四

空中重斬 → 站立重斬 → 活殺・亂雪月花

昇華連續

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 輕逸刀・月影 昇華 → 活殺・十六夜月華



亂舞連續

空中重斬 →←A・A・A・B → 輕逸刀・月影（×2）→ 亂舞奧義發動 → 逸刀・新月・裏（×α）

「技」劍質・連續技



其之一

空中重斬 →←A・A・A・B → 輕逸刀・月影（×3）→DOWN攻擊

其之二

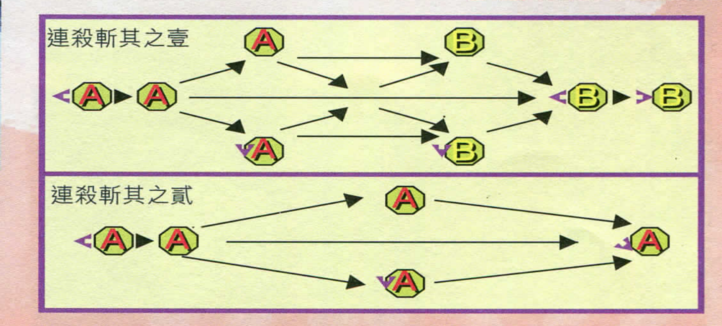
空中重斬 →←A・A・A・B → 輕逸刀・月影（×2）→ 逸刀・新月・裏 → DOWN攻擊

其之三

空中重斬 →←A・A・A・B → 活殺・十六夜月華

其之四

對手於版邊空中重斬 →←A・A・A・B → 輕逸刀・月影（×2）→ 逸刀・新月 → 逸刀・雙月 → DOWN攻擊



MAGICAL LITTLE GIRL～年少之陰陽師～

一条陰陽術·一条明

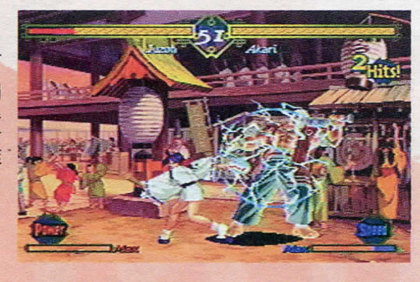
全技指令表

手持武器時	
特殊技	
符呪·唱閃	←＋B
明流·踏付	空中↙ or ↓ or ↘＋C
天文·墮宿曜	空中近敵時↑以外＋B
必殺技	
式神·天空	↓↘→＋A or B
劾鬼·泥田坊	→↓↘＋A or B or C
明流·鞠轉	劾鬼·泥田坊着地後按着A or B
明流·鞠放	劾鬼·泥田坊着地後↖ or ↑ or ↗＋C
明流·鞠落	劾鬼·泥田坊着地或「技」劍
質狀態中明流·	踏付後↙ or ↓ or ↘＋C
劾鬼·清姬	→↘↓↙←＋A
天文·星之巡	↓↑＋C
護人形	→↘↓↙←＋B
變化人形	→↘↓↙←＋C
超奧義	
式神·六合	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→＋B
徒手時	
特殊技	
符呪·唱閃	←＋B
明流·踏付	空中↙ or ↓ or ↘＋C
必殺技	
式神·天空	↓↘→＋A or B

各技解說

符呪·唱閃

轉身以御札攻擊對手，擊中對手令其出現觸電狀態，即使「力」劍質亦可CANCEL，但距離則比較短。



明流·踏付



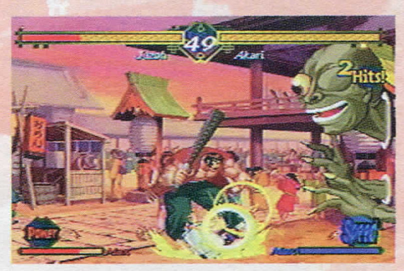
踏擊對手技，在「技」劍質狀態中能於攻擊後使用明流·鞠落作追打攻擊。

式神·天空



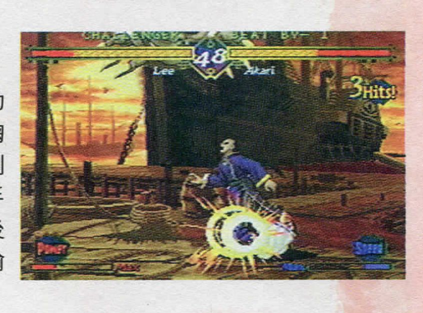
直線式飛行道具，空隙，大硬直時間長，適合用於連續技CANCEL使用。

劾鬼·泥田坊



呼喚式神·泥田坊吸入作奇襲，以按掣對應攻擊位置，A掣為後方、B掣為前方，而C掣則為對手上方，然而劍質的差異，該必殺技攻擊軌跡和速度亦有所不同。

明流·鞠轉



明流·鞠轉、明流·鞠放、明流·鞠落皆為劾鬼·泥田坊的追加技。鞠轉，是為追打攻擊，限制於劾鬼·泥田坊命中對手後才能使用，更可在之後以鞠放、鞠落作追打輸入。

明流·鞠放



鞠放，劾鬼·泥田坊後的逃走技，在前方與後方的劾鬼·泥田坊着地滾動時輸入，而對手上方則於着地前輸入。此外與鞠轉相同，限制後方和前方劾鬼·泥田坊命中對手後才能使用，對手上方則並無限制。

明流·鞠落

由空中向地上對手攻擊的突進技，於劾鬼·泥田坊擊中後能作追打攻擊，亦設定為通常技判[illegible]空中的通常技和特殊技明流·踏付攻擊[illegible]能。

劾鬼・清姬

以御札叩擊地面造成炎炎作攻擊判定，是為起動較慢的指令投。



天文・星之巡

對空技，昇華對應必殺技，以轉體上昇作攻擊，光圈是為攻擊判定，判定強，威力低，但對空實用性高。而必殺技昇華超奧義條件非常嚴苛，需要在天文・星之巡第一段（角色未離地前）CANCEL超奧義方能使用。



護人形

以人形護體之技，對敵攻擊的防禦力增加兩倍，但效力只為一發攻擊，當防禦、以及發動5秒後使用必殺技，其狀態亦會立即解除。

變化人形

變身為對手之技，而變身後除角色的通常技和部份特殊技外，其他技等皆不能使用。





式神・六合

超奧義，下段技，距離短、速度快，應用於連殺斬和連續技使用無往而不利。



劾鬼・百鬼夜行

潛在奧義，御札回轉向上作攻擊，威力強大，起動速度快，用於空中對手被擊中後作追打攻擊用，而最後的一目僧亦存在攻擊判定，於通常的情況下不易被擊中，但在版邊特定的情況下，可作倒地以及追打攻擊。

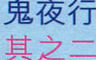


劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 式神・天空／劾鬼・清姬／天文・星之巡／式神・六合／劾鬼・百鬼夜行









其之二

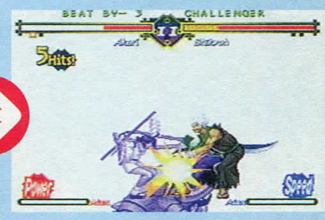
中段技／對空防禦彈 → 劾鬼・百鬼夜行

昇華連續

其之一

空中重斬 → 站立重斬 → 天文・星之巡（1段）昇華 → 式神・六合





「技」劍質・連續技

其之一

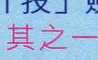
空中蹴攻擊／重斬 → 起上蹴攻擊 → 明流・踏付 → 明流・鞠落

其之二

A・A・B → 式神・天空／劾鬼・清姬／式神・六合

其之三

空中重斬 → A・A・← B → ↓ A・B







其之四

對手於版邊蹲下蹴攻擊 → ← A・A・A → 式神・天空 → A・B → 式神・六合

亂舞連續

式神・天空（×α）→ 劾鬼・泥田坊（B掣）→ 明流・鞠落

ORIENTAL JUSTICE～來自黃土之使者～

飛影拳・李 烈火

全技指令表

手持武器時	
特殊技	
霞	A＋B
火影	霞中 A or B or C
焰群	霞中↓↙←＋B
旋風	霞中↙ or ↓ or ↘＋C
龍碎落	旋風後→＋C
息吹	挑發中按着 START 掣
必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋C（能連續三回輸入）
炎扇翔	→↓↘＋B
（追加技）	炎扇翔擊中時↓＋B
炎龍擺尾	→↘↓↙←＋A or B
（追加技）	炎龍擺尾中←↙↓↘→＋B
無影腳	空中↙ or ↓ or ↘＋C
超奧義	
奧義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋AB 同按
潛在奧義	
秘奧義・蒼天無影腳	↓↙←↙→＋B
徒手時	
特殊技	
息吹	挑發中按着 START 掣
必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋C
無影腳	空中↙ or ↓ or ↘＋C

各技解說



霞

全身無敵的迴避動作，有着極大的特殊技連係。

火影、焰群、旋風、龍碎落

從霞中演化出來的特殊技。火影，打擊技，攻擊距離長，能CANCEL往後使用。焰群，中段技，距離短，並不適用於連續技使用。旋風，下段蹴，與連殺斬共通，可連續三發使用，而第一和第二發可CANCEL必殺技攻擊，亦可在途中輸入中段的龍碎落









息吹

體力回復技，在息吹狀態中，體力會隨隨回昇。



龍槌旋

三回連續輸入炎浴蹴技，各段3 HITS，容易遭對手反擊。



炎扇翔

炎蹴上昇對空技，非持有無敵時間，而攻擊判定亦較細，但可於命中對手後追加技攻擊。



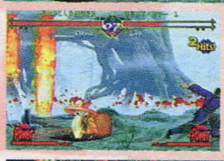
炎龍擺尾

地上驅馳突進技，昇華對應必殺技，空隙大，重攻擊可往對手背後，空隙亦更大，但輕攻擊往追加技是連續不能。炎龍擺尾能於第一和第二段CANCEL超奧義炎龍纏身作狙擊，但需要極近距離中才可使用。



無影腳

空中突進技，攻擊判定雖大，但被對手防禦後容易遭受反擊。



奧義・炎龍纏身

超奧義，突進技，是為火龍擺尾的強化版，空隙大，同樣被對手防禦後容易遭受反擊由於起動判定細，對於連續技組合時則需要處於密着狀態下使用。



秘奧義・蒼天無影腳

突進亂舞技，速度快，適用於連續技使用。

劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

蹲下重斬→旋風（1發）→龍槌旋（×3）／炎扇翔→追加技

其之二

空中重斬→站立重斬→秘奧義・蒼天無影腳

昇華連續

其之一

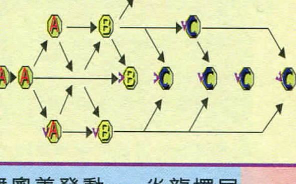
空中重斬→←＋A（×3）・A→重炎龍擺尾 昇華→奧義・炎龍纏身→DOWN攻擊

「技」劍質・連續技

其之一

空中重斬→←A・A・A・B→旋風（2段）→龍槌旋（×3）／炎龍纏身

李 烈火連殺斬固有法則



亂舞連續

空中重斬→←A・A・A・B→亂舞奧義發動→炎龍擺尾（×α）→炎扇翔／奧義・炎龍纏身



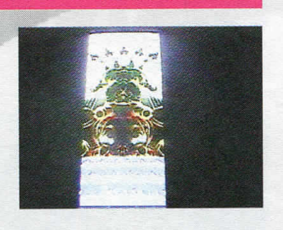
主持人—黑戰士：阿基

ARMED POLICE BATRIDER

（鳴謝：遊戲機城、METROTAINMENT NETWORK）

一隻擁有TEAM EDIT的射擊遊戲？！

一直以來，有隊制系統的遊戲通常都是一些格鬥GAME，如《THE KING OF FIGHTER》系列、《VIRTUAFIGHTER 3 tb》等。但大家有沒有想過射擊遊戲也可以加入這個元素的呢？現在就有這樣的一個遊戲在遊戲機中心出現，它就是現在我們要介紹的《BAT RIDER》。







遊戲中的「TEAM EDIT」是怎樣進行的呢？

其實玩法很簡單。在進入遊戲後，玩者就可從18架戰機中挑選3架的成為自己的隊伍。（但若果底板中將餘機數目設定為「2」的話，那麼玩者就只需選擇兩部戰機）之後玩者就可用此隊伍來出戰，當第一架戰機被擊落後，就會立即由隊中另一架戰機補上，直至隊中所有戰機也被擊落，那麼就會GAME OVER。亦即是說，玩者在一局遊戲內就可以操控到數架戰機了。



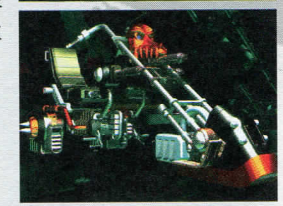


經典名機大集合！！

這隻遊戲的最大特色，除了是擁有讓玩者自行組隊的系統外，遊戲中玩者使用的戰機全部皆曾於RAIZING及EIGHTING其他經典射擊名作中出現過。如《蒼穹紅蓮隊》、《魔法大作戰》等，情形就像《THE KING OF FIGHTER》系列把SNK其他遊戲中出場的人物拉了進去。這樣亦可令玩者的投入度大增。







四大遊戲模式任你選！！

在本遊戲內共有四個遊戲模式以供各位選擇。而它們又有甚麼特色呢？一起瞧瞧吧。



TRAINING MODE：顧名思義這是一個訓練模式，用較低的難度讓玩者熟習一下這遊戲的系統及操控。由於此GAME的難度實在令人咋舌，故初學者還是跑進這裏練習一下為妙。



NOVICE MODE & EXPERT MODE：兩個玩法都差不多的遊戲模式，若果要說到它們之間的分別，可說是EXPERT MODE的難度是比NOVICE MODE為高。至於遊戲內容方面，在這兩個遊戲模式中玩者除了要像在TRAINING MODE殺敵及避子彈外，在任務開始時玩者更可自行編排各關的出場次序。在一般2D射擊遊戲來說有此系統的可說是比較少見。



SPECIAL MODE：全遊戲中難度最高的一個遊戲模式。這遊戲模式之特點除了是有如暴雨般撲過來的子彈外，在這裏玩者是只需對付每版的波士。而在這裏等着你的波士就共有13個，自信有超絕利害之反射神經的玩者就去挑戰一下吧。





這遊戲你覺得怎樣呀？

唔，其實此遊戲在畫面中給我的驚喜實在不大，玩者都是要操控着那小小的戰機，在那子彈多得恐怖的畫面中左穿右插。然而說到機械設計方面亦未見突出。但毫無疑問，將「TEAM EDIT」概念注入2D射擊遊戲中也可說是一個新嘗試。不過就此看來，「TEAM EDIT」的作用性還是在格鬥遊戲中較為明顯。（小健健）

「TEAM EDIT」於射擊遊戲實在是一個新嘗試，再加上可使用RAIZING及EIGHTING各名作中的戰機，實在令人感動。然而，那些有如暴雨一樣的敵機飛彈實在令小弟（甚至很多機友）吃不消。而自機的儲炮方式與其他射擊遊戲剛好相反：玩者要放開射擊掣一會兒才可儲到炮，這令小弟有點不慣，但又不失為一個新嘗試。（ZAC）

LIBERO GRANDE

製造商：NAMCO
AD/SOC/2P

主持人—黃戰士：阿隊



團結就是力量！好隊友～！好龍門～！

帶你走進另一全新感覺的足球遊戲，打破傳統足球遊戲的慣例，玩者只能夠控制其中一名球員進行比賽，所以視點完全是以玩者控制的角度來進行。此外，由於只能控制一名球員，所以必須和隊友保持聯繫，合作無間，方能得勝。

基本操作介紹

↑	前進
←	左移
←・←	左 90 度轉身
→	右移
→・→	右 90 度轉身
↓↓	180 度轉身
置中	調整視點
A 掣	叫隊友傳球給自己（進攻時）；鏟球（防守時）
B 掣	傳球予隊友；攔截
C 掣	射球、傳中球；大腳解圍

BB～！開球……

遊戲中提供了世界各國球隊總共32支，比賽將會以淘汰賽的形式來進行，玩者需要連勝五場比賽，才能成為世界冠軍。若果比賽結束時，雙方仍然未有入球的話，電腦便會以進攻較進取者為勝利，十分新穎的嘗試。





■不以12碼決勝，甚為獨特



■有高有矮，任君選擇

VS 對戰

遊戲在對戰方面，亦提供了兩種選擇予玩者，分為是：COMPETE（對戰）及COOPERATE(合作)。當中COOPERATE(合作)一項，玩者可以與友人一起使用同一隊球隊，成為隊友。看！黃金拍擋又再復活啦！

■多一項選擇，自然多一分樂趣。

你想做戴志偉？抑或小志強？

遊戲中提供了10名球員予選擇控制，當中各球員的能力並非一致，主要分為：速度、踢球力及技術三項。另外，身高是會影響球員在應付高空球時能否取得優勢，而玩者亦可以根據個人的喜好來選擇。

後感－執波仔 GLEN 之自白

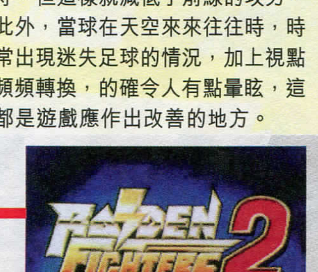
遊戲新意的確可嘉，當中只能夠控制一名球員，所以很多時都要四眼關七，令人有種真正在足球場上比賽的感覺。另外，遊戲似乎更為講求球員之間的默契，因此入球多數是以傳球，或以幾下撞牆後射入為主，充分表現了足球是一種多人參與的運動。不過，拙者覺得要令大家完全相信電腦隊友的話，尚有一段時間才能適應，所以很多時候拙者都會將球員走回後場來防守，但這樣就減低了前線的攻力。此外，當球在天空來來往往時，時常出現迷失足球的情況，加上視點頻頻轉換，的確令人有點暈眩，這都是遊戲應作出改善的地方。

雷電 FIGHTERS 2

主持人：黑戰士阿基

製造商:SEIBU KAIHATSU
AD/STG/2P



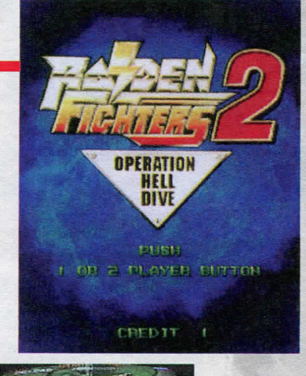


系出名門最新作

SEIBU所推出的飛機GAME，例如《雷電》、《雷電II》、《雷電DX》及《雷電FIGHTERS》都受到各「飛機迷」的愛戴，今次的《雷電FIGHTERS 2》，就更令大家喜出望外。未玩過，都未算真正玩過飛機GAME。

有乜賣點？

正點！總數共10架戰機任玩者選擇（未計隱藏機），而且每架機的性能都不同，適合不同類型玩者的需要。而且系統比《雷電FIGHTERS》更「先進」：例如每架戰機的儲炮時間作了適當的調整、每架戰機的性能分別都分得更仔細、而且更有「兩人合體攻擊」，即當2 PLAY時，若雙方同時使用儲炮，其攻擊會因應戰機的不同而有所分別。雖然敵方的火力比以往各集都強了，但卻不會「屈死」玩者：敵方有一些火砲是可用己方的攻擊來抵消的，玩者真的可以「殺出一條血路」。



■每架戰機都有不同的攻擊方法



■敵機多得很啊～～





■總共有10架戰機任你揀

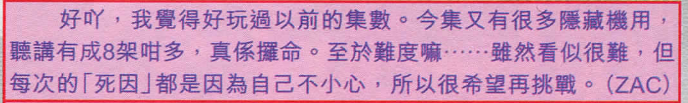


■其中一架隱藏機

玩者玩後感

以下是一些玩過此 GAME 的玩者的玩後感：

好吖，我覺得好玩過以前的集數。今集又有很多隱藏機用，聽講有成8架咁多，真係攞命。至於難度嘛……雖然看似很難，但每次的「死因」都是因為自己不小心，所以很希望再挑戰。(ZAC)



WELL，雖然我不大玩開飛機GAME，但這隻GAME給我的感覺不錯。難度對像我這種初哥似乎難，但信只要是飛機GAME的擁躉便一定不會錯過。(小健健)

©ACCLAIM 1997

(鳴謝：遊戲機城、THE METROTAINMENT NETWORK)

製造商：ACCLAIM
AD/STG/2 P

特警判官



主持人—黑戰士：阿基

用HARD DISK為底板的射擊遊戲！！

若干年前，漫畫《特警判官》曾經被好萊塢搬上大銀幕。而在今年，遊戲廠商ACCLAIM更將它街機遊戲化，推出一隻以它為名的槍GAME。那麼這隻遊戲又有甚麼特色呢？

以HARD DISK為底板？！

不錯！這遊戲跟其他遊戲最不同的地方，就是以HARD DISK為它的底板。而以HARD DISK為底板的好處，就是有更高的儲存量，令遊戲內容更加豐富。

大量播片！

在本遊戲過版時，皆會有一段電影感十足的真人片段播放出來。而且每段片段的水準及長度也不低。雖然片中那個男主角時常都把嘴扁起，但若果玩者「手快快」的把它按走了可會錯過不少精彩片段。



超級高難度的射擊遊戲！！

其實此GAME的玩法是跟SEGA的《VIRTUA COP》系列差不多，玩者都是要拿着槍向着畫面中的敵人射擊，若果子彈用光了，就可向畫面外面發射來補充子彈。而且在畫面中也會有人質出現，若果把他們射殺，就會減少玩者的體力。不過此GAME的難度甚高，很多敵人也要射數槍才會消失。而且同一時間又會有大量敵人出現，令你應接不暇。







私立JUSTICE學園

© CAPCOM

鳴謝：CAPCOM ASIA

隊員—粉紅戰士：阿霧、黑戰士：阿基、藍戰士：阿墊、黃戰士：阿隊

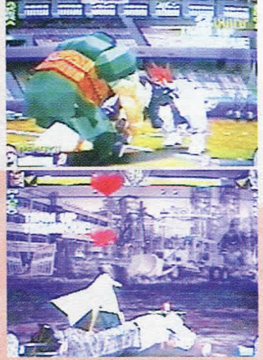
主持人—紅戰士：阿葉

製造商：CAPCOM
AD/FIG/2P

簡單操作、奇人奇技

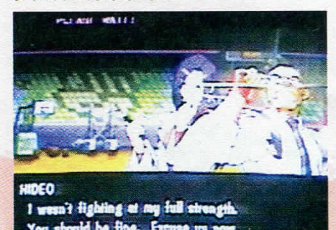
操作非常簡易。各種多采多姿的必殺技、友情合體技的指令都不複雜，只須一些簡單的指令就能使出。在防禦狀態中輸入必殺技、特殊技便能使出「根性COUNTER」，在被擊飛時同按任何兩鍵便能使出熱血受身等好使好用系統，即使是不擅長格鬥遊戲的人都可輕輕易掌握。而且招式技巧天馬行空，令人眼界大開：好像HINATA的「連腳彈」以鞋子作飛道具、三浦盧比度將人當做足球般的「投技」、響子的「究極矯正術」等都叫人出乎意料之外。

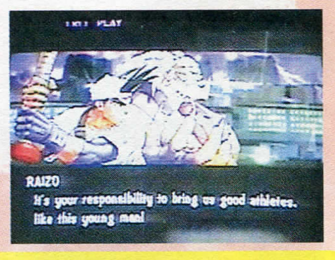




精采故事、由你展開

和一般格鬥遊戲最大分別，是在每場戰鬥前後都有過場片段，交待完整的故事內容。不同角色的配搭故事也有所不同，而每名登場角色都有自已的故事，有各自的戰鬥目標——尋回母親(BATSU)、調查事件真相(恭介、ROY)、追尋失蹤的老大(岩和EDGE)、「教育指導」(英雄、響子)等等，絕不是一般「學生打架」那麼簡單。在一切事件背後的關鍵——私立JUSTICE學園，校長雷藏的目的是甚麼？和BATSU、恭介有莫大關連的他真的是原凶嗎？





特報！ 遊戲誌送《私立JUSTIC學園》海報！！
詳情留意《PLAYER'S CHOICE》

MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES



超級英雄大戰一觸即發！

製造商：CAPCOM
AD/FIG/2P

主持人—紅戰士：阿葉

MARVEL VS CAPCOM

登場的超級英雄們！

WAR MACHINE
WOLVERINE
CAPTAIN COMMANDO
CHUN-LI



SPIDER-MAN
VENOM
MEGA MAN (ROCK MAN)
STRYDER HIRYU
ZANGIEF





RYU
JIN

新技！？ VARIABLE CROSS！

今次新加入的系統之一，詳細未明，但據資料顯示是一種可以同時操作同伴2人，夾攻對手，使出AIR COMBO的系統！如果對手亦同時使用的話，會出現四人混戰的場面嗎？！

第三名拍檔！？ 登場人物近 50 人！

除了在15名主要角色中選出2人出戰外，在開戰前還會隨機選出第三名拍檔！可利用他使出一定次數的援護攻擊！其中有《魔界村》的亞瑟、《出擊飛龍》中的東風、《魔域戰士》的ANITA等等，加上在特定人物使出必殺技時出手的人物，登場人物數量之多簡直史無前例！

必殺！？ HYPER COMBO！

超強力的HYPER COMBO和VARIABLE COMBO一直都是《VS》系列吸引人的地方，而這次不但依然健在，而且華麗程度和氣勢比起以往更是過之而無不及！超人、街頭武術家、夢魔與機械一起將會發出何種攻擊？

豪鬼會出現嗎！？ 身份是？

在這場驚天動地的世紀大戰中，近年來成為了「吉祥物」(笑)的豪鬼竟然沒有份兒？實在是令人意想不到呢！可是不論在選人畫面還是背境(……)中都沒有他的份兒，是隱藏人物？還是令有內情？


■左下角那位是……？！


■有多少人你認識？

■CAPTAIN COMMANDO 的角色們迎戰BOSS——ONSLAUGHT！


■大家猜猜這裏有多少人？



■三大作品大戰！



■壯觀的選人畫面



■援護！SPECIAL PARTNER 出擊！



BLAZING STAR

© YUMEKOBO 1997

主持人一黑戰士：阿基

製造商：YUMEKOBO
AD/STG/2P

攻擊方法

此遊戲中，戰機攻擊的方法主要有四種：「NORMAL」(A鍵)、「RAPID」(連按A鍵)、「CHARGE」(按緊A鍵)及「BREAK」(按緊A鍵後按B鍵)。由於每種戰機本身的武器亦各有不同，故此熟習每一種攻擊方法，便是遊戲致勝之道。

人物及戰機介紹

キャスターマイルド (基士達馬依魯度)
戰機：HELLHOUND

■「CHARGE」攻擊。

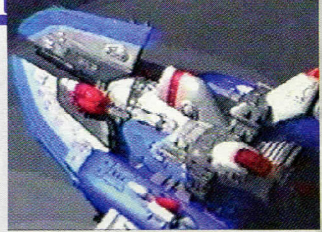
擁有標準戰機裝備，速度及攻擊力非常平均。攻擊方法上，「NORMAL」和「RAPID」主要是擴散彈；而「CHARGE」則有集中一點攻擊的優點，加上威力甚強，所以最適合來摧毀BOSS之用。





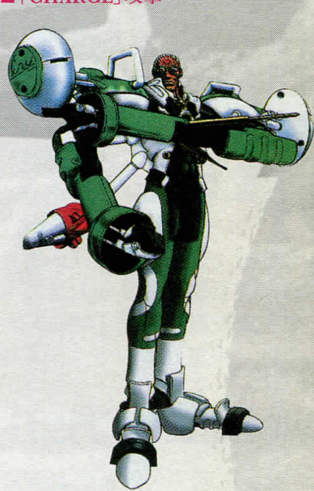
JB (ジャン・ビスマルク)
戰機：ARYUSTAILM

此戰機雖然沒有擴散武器攻擊，不過就勝在速度甚高，增加了不少機動性。「CHARGE」攻擊威力強大，可惜攻擊距離非常短，而且攻擊時會拖慢戰機的速度，所以是一隻近距離戰鬥用的戰機。





■「CHARGE」攻擊。



首四關 BOSS 介紹

■ STAGE 1



■ STAGE 2

■ STAGE 3

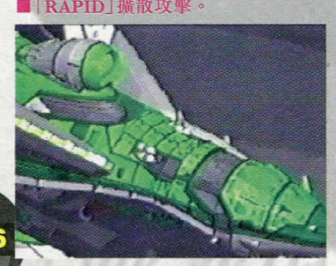
■ STAGE 4

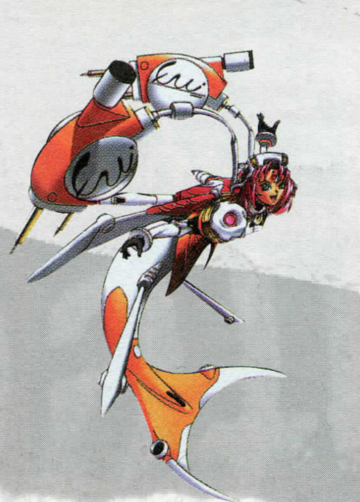
チャオ・リーファ (周麗花)
戰機：WINDINA

適合初心者使用的戰機，最大特點就是其攻擊範圍非常闊，而且在使用「CHARGE」攻擊時，被擊中的敵人後會發生爆炸，戰機便會有短暫時間受保護網保護。另外，此戰機非常適合攻擊畫面上方的敵人，十分方便。



■「RAPID」擴散攻擊。





創世御名　麻雪
戰機：PEPLOS

此戰機的最大特色，就是玩者不能夠取POWER-UP來升級戰機的能力，所以難度是非常之高的。戰機速度高，「NORMAL」及「BREAK」屬於擴散型；「CHARGE」則屬集中型武器，所以戰機本身的能力還算不差。



■「BREAK」攻擊。

